

**BENCANA ALAM KEBAKARAN HUTAN SEBAGAI  
IDE PENCIPTAAN BERKARYA BUKU KOMIK FANTASI**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Seni dan Desain*



Oleh :

**Delia Shaumi Rizky**

**1601235**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2021**

Delia Shaumi Rizky, 2021

**BENCANA ALAM KEBAKARAN HUTAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN BERKARYA BUKU KOMIK  
FANTASI**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

## **LEMBAR HAK CIPTA**

### **BENCANA ALAM KEBAKARAN HUTAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN BERKARYA BUKU KOMIK FANTASI**

Oleh  
Delia Shaumi Rizky  
1601235

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana  
pada Fakultas Pendidikan Seni dan Desain

©Delia Shaumi Rizky  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Januari 2021

Hak Cipta dilindungi oleh undang-undang.  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
Dengan dicetak ulang, difotocopy atau cara lainnya tanpa seizin penulis.

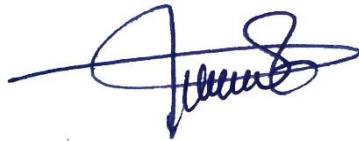
## **LEMBAR PENGESAHAN**

**DELIA SHAUMI RIZKY**

**BENCANA ALAM KEBAKARAN HUTAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN  
BERKARYA BUKU KOMIK FANTASI**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I



**Suryadi, S.Pd. M.Sn.**

**NIP. 197307142003121001**

Pembimbing II



**Arief Johari, S.T., M.Ds.**

**NIP. 020160919810122101**

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD



**Drs. Taswadi, M.Sn.**

**NIP. 196501111994121001**

**DELIA SHAUMI RIZKY**

**1601235**

**BENCANA ALAM KEBAKARAN HUTAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN  
BERKARYA BUKU KOMIK FANTASI**

Disetujui dan disahkan oleh penguji :

Penguji I



**Dr. H. Nanang Ganda Prawira, M.Sn**

NIP. 196202071987031002

Penguji II



**Drs. Harry Sulastianto, M.Sn.**

NIP. 196605251992021001

Penguji III

**Dewi Munawwarah Sya'bany, M.Ds.**

NIP. 197807222005012002

## **LEMBAR PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi penciptaan yang berjudul “BENCANA ALAM KEBAKARAN HUTAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN BERKARYA BUKU KOMIK FANTASI” ini beserta seluruh isinya adalah sepenuhnya ciptaan saya sendiri, tidak ada bagian apapun didalamnya yang merupakan hasil tiruan atau plagiat dari karya orang lain. Setiap isi yang saya paparkan baik pengutipan dan lain-lain saya lakukan dengan tata cara dan etika yang ada dalam pedoman yang berlaku saat ini. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau menklaim pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Januari 2021

Yang membuat pernyataan

Delia Shaumi Rizky

1601235

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penciptaan berjudul “BENCANA ALAM KEBAKARAN HUTAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN BERKARYA BUKU KOMIK FANTASI”

Skripsi penciptaan ini disusun untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Departemen Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia.

Penulis menyadari penyusunan skripsi penciptaan ini memiliki kekurangan dan kelemahan terkait penyajian materi di dalamnya. Penyelesaian skripsi penciptaan ini tentu tidak terlepas dari berbagai kendala, rintangan dan hambatan baik yang bersifat moril maupun materil. Namun, berkat pertolongan Allah SWT, do’a dukungan, semangat dan bantuan dari berbagai pihak, akhirnya skripsi penciptaan ini dapat terselesaikan.

Semoga skripsi penciptaan ini dapat berguna dan bermanfaat bagi setiap orang yang membacanya.

Bandung, Januari 2021

Delia Shaumi Rizky

1601235

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis ingin mengucapkan rasa syukur Alhamdulillah atas besarnya rahmat Allah SWT. Karena pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dan pembuatan karya komiknya yang berjudul *Monster of Fire*. Penulis juga memperoleh doa restu, bimbingan, motivasi, saran dan kritik yang besar dari berbagai pihak dalam lingkup sosial penulis, sehingga peristiwa yang dihadapi dapat teratasi. Skripsi dan karya komik inipun dapat terselesaikan karena ada berbagai pihak yang sudah membantu. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Keluarga, tentunya ibu saya sendiri N. Pupun M, untuk seluruh doa, kasih sayang dan dukungan yang tidak terhitung. Adikku tersayang Delfita Febyona untuk semua waktu mengurus koko, kelinci kesayangan sana di Sukabumi dan semangat yang diberikan, juga untuk seluruh keluarga besar untuk setiap doanya.
2. Bapak Suryadi, S.pd., M.Sn. selaku dosen pembimbing I
3. Bapak Arief Johari, S.T., M.Ds. selaku dosen pembimbing II.
4. Bapak Dr. Ayat Suryatna, M.Si. selaku dosen pembimbing akademik.
5. Seluruh staf dosen, staf TU dan pegawai Departemen Pendidikan Seni Rupa.
6. Puri Aulia & Diva Lintang, teman seangkatan yang paling sering diajak *chat* perihal skripsi dan TA, juga latihan pra-sidang serta semua semangatnya.
7. *Geng Fanartist* BTS Bandung yang sering menemani *hangout* untuk pengerjaan karya komik di berbagai tempat di Bandung. (Ka Vereen, Rie, Ka Morti dan Notte)
8. Teman-teman *online* dan *followers kpopers, ARMY dan Waanjai* di *instagram* maupun di *twitter* yang mengenal saya sebagai sosok Deirika atau seorang *fanartist* yang terus menyemangati saya dari awal sampai akan sidang untuk meraih gelar sarjana ini.
9. Teman-teman Penerbit Haru dan Aria Media Mandiri. Terimakasih sudah memberi semangat.
10. Seluruh teman-teman Seni Rupa angkatan 2016. Serta adik tingkat dan kakak tingkat yang mengenal saya.

11. Semua pihak yang telah berjasa dan tidak bisa saya disebutkan satu persatu.

Bandung, Januari 2021



Delia Shaumi Rizky

1601235



## ABSTRAK

**Delia Shaumi Rizky, (2021). Bencana Alam Kebakaran Hutan Sebagai Ide Penciptaan Berkarya Buku Komik Fantasi. Departemen Pendidikan Seni Rupa. UPI**

Dari fenomena alam kebakaran hutan dan lahan yang penulis lihat beritanya dalam berita majalah daring Kompas serta tayangan televisi, *youtube* yang menayangkan. Berita kebakaran hutan terbesar yang terjadi di Indonesia hingga menghancurkan beberapa tempat khususnya di pulau Kalimantan. Berita ini menjadi inspirasi gagasan utama dalam menciptakan buku komik berjudul “*Monster of Fire*” beraliran fantasi dan tentunya dengan cerita yang jauh berbeda dari aslinya. Dalam hal membaca, masyarakat di Indonesia itu termasuk rendah. Dalam beberapa alasan karena komik-komik yang tersebar juga cenderung lebih banyak hanya hitam-putih. Oleh karena itu penulis membuat buku komik ini dengan *full color* agar tidak monoton, lebih menarik dan orang-orang dapat lebih menikmatinya dengan *experience* yang berbeda dibandingkan dengan komik hitam-putih. Komik menjadi salah satu inovasi terbaru untuk menuangkan ide dan imajinasi agar dapat dengan mudahnya sampai ketangan pembaca. Pembuatan komik yang dilakukan penulis ini adalah dengan teknik digital dengan hasil final berupa buku komik dengan format vertikal dengan ide cerita yang mengambil topik kebakaran hutan dan lahan yang dikemas kedalam aliran fantasi dan *slice of life*. Metode yang dijalankan sebelum membuat karya yaitu kontemplasi, stimulus dengan observasi pada sumber pustaka, jurnal dan selebihnya adalah murni dari imajinasi, karena melihat aliran yang diangkat juga adalah aliran fantasi. Juga untuk penambahan referensi melalui video *experience* atau fiksi dengan aliran serupa. Visualisasi karya dilakukan dengan mengikuti tahapan pada pembuatan buku komik dan menyesuaikan teori yang sudah ada. Hasil pembuatan karya ini cetak kedalam format buku berukuran A5 dengan *full color* dan juga penulis melakukan uji coba komik ini pada beberapa pembaca dengan rentang umur yang berbeda-beda untuk dapat mengetahui respon komentar para pembaca dan memasukkannya sebagai uji coba karya yang dibuat. Komik ini diharapkan dapat lebih melestarikan karya buku-buku komik lokal *full color* di Indonesia.

**Kata kunci : Komik, komik berwarna, fantasi, kebakaran, bencana alam.**

## **ABSTRACT**

**Delia Shaumi Rizky, (2021). *Natural Disasters Of Forest Fire As An Idea For Making Of Fantasy Comic Book*. Department of Fine Arts Education. UPI**

*Starting from the natural phenomenon of forest and land fires that the author sees the news in the online magazine Kompas, television shows, and youtube broadcasts. News about the biggest forest fires that occurred in Indonesia to burn several places especially in Kalimantan island. This news inspired the main idea in creating a comic book entitled "Monster of Fire" with a fantasy genre and of course with a story that is pretty different from the original. In terms of reading, people in Indonesia is considered low level. For some reason, the scattered comics tend to be mostly black and white. Therefore, the author made this comic book in full color so that it is not monotonous, more interesting and people can enjoy it more with a different experience compared with black and white comics. Comics are one of the newest innovations to express ideas and imagination so that they can easily reach the readers. The comic creation by this writer is digital technique with the final result printed in a comic book in a vertical format with a story idea that takes the topic of forest and land fires which is packaged into a fantasy genre and slice of life. The method used before making a work, namely contemplation, stimulus with observation from library sources, journals and the rest is purely from imagination, because seeing the genre that is raised is also a flow of fantasy. Also for adding references through video experience or fiction with a similar genre. The visualization of the work is carried out by following the stages in making comic books and adapting existing theories. The results of this work are printed in A5 size book format in full color and the author also tested this comic on several readers with different age ranges to be able to find out the response of readers comments and enter it as a trial of the work made. This comic is expected to further preserve the work of local comic books full color in Indonesia.*

**Keywords : comic, comic full color, fantasy, natural disaster, forest fire**

## DAFTAR ISI

### LEMBAR PENGESAHAN

### LEMBAR PERNYATAAN

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	i
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	ii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>ABSTRACT</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penciptaan.....	4
D. Manfaat Penciptaan .....	5
E. Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN PENCIPTAAN</b> .....	8
<b>A. Kajian Teoretis</b> .....	8
1. Unsur dan Prinsip dalam Seni Rupa .....	8
a. Unsur Seni Rupa .....	8
1) Garis .....	8
2) Raut atau Bangun .....	8
3) Bentuk .....	9
4) Warna .....	12
5) Tekstur atau Barik .....	18
6) Ruang .....	19
b. Prinsip Seni Rupa.....	18
1) Kesatuan ( <i>Unity</i> ) .....	18
2) Keselarasan ( <i>Harmony</i> ) .....	19
2. Komik .....	19

a. Pengertian komik .....	19
b. Sejarah komik di Indonesia.....	20
c. <i>Genre</i> dalam buku komik.....	23
d. Aliran atau <i>Style</i> .....	26
e. Syarat-syarat komik .....	31
f. Jenis-jenis komik .....	32
1) Buku komik .....	32
2) Komik <i>Strip</i> .....	33
3) Komik Kompilasi .....	34
4) Novel Grafis .....	34
5) <i>Web</i> Komik .....	35
g. Unsur-unsur dalam komik.....	36
1) Cerita .....	36
2) Desain Karakter .....	36
3) Ilustrasi .....	37
4) Panel dan <i>Layout</i> .....	38
5) Sudut Pandang.....	41
6) Balon Kata dan Efek Suara .....	43
7) Tipografi dan <i>Font</i> .....	45
h. Teknik dalam komik .....	48
i. Tahapan membuat komik .....	49
j. Segmentasi atau target audiens .....	50
1) Klarifikasi taget audiens komik Jepang atau <i>Manga</i> .....	53
k. Syarat penerbitan buku di Indonesia .....	54
1) Format cetak dan <i>layout</i> buku .....	54
2) Jenis kertas dan kegunaannya .....	59
3. Fenomena Kebakaran hutan dan lahan .....	61
a. Bencana kebakaran hutan dan lahan di Indonesia .....	61
1) Kebakaran Hutan .....	64
2) Kabut Asap dan Dampaknya .....	65
3) Lahan Gambut .....	66
4) Penyebab kebakaan hutan dan lahan .....	68

5) Pengendalian dan pencegahan kebakaran hutan dan lahan .....	70
4. Suku Dayak.....	71
a. Dayak .....	71
b. Ciri-ciri fisik orang suku dayak .....	72
c. Rumah adat suku dayak .....	75
d. Makanan khas suku dayak .....	76
e. Pakaian adat Dayak dan motifnya.....	77
<b>BAB III METODE PENCIPTAAN .....</b>	<b>82</b>
A. Perwujudan Karya.....	82
1. Ide Penciptaan .....	83
2. Kontemplasi .....	85
3. Stimulasi .....	86
4. Segmentasi Pembaca .....	88
5. Studi Pustaka dan Observasi .....	89
6. Teknik bercerita.....	89
7. Rancangan berkarya .....	90
B. Persiapan Alat dan Bahan .....	90
C. Proses penciptaan.....	96
1. Proses pembuatan synopsis dan Naskah .....	96
a) Tema .....	96
b) <i>Genre</i> .....	97
c) Plot .....	97
d) <i>Setting</i> (Latar) cerita .....	98
e) Sinopsis .....	99
f) Pembuatan <i>Storyline</i> .....	99
g) Desain Karakter .....	100
h) Pembuatan <i>Storyboard</i> .....	112
i) Pembuatan Sketsa .....	113
j) <i>Outline/Inking</i> .....	114
k) <i>Coloring</i> .....	116
l) Pembuatan balon kata .....	117
m) Penyisipan kata ( <i>Texting</i> ) .....	118

D. Pencetakan Buku komik .....	120
<b>BAB IV VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA</b> .....	123
A. Analisis Konseptual .....	123
1. Munculnya Ide .....	123
2. Pengembangan Ide .....	125
3. Studi dan Pengolahan Ide.....	126
B. Analisis Visual .....	127
1. Unsur-unsur komik .....	127
a. Cerita.....	127
b. Ilustrasi.....	128
c. Desain Karakter .....	129
1) Gaya Gambar .....	129
2) Tokoh dalam komik .....	132
d. Panel dan <i>layout</i> komik .....	143
1) Jenis Panel.....	143
2) Arah Baca Panel.....	144
3) Peralihan Antar Panel.....	145
e. Sudut Pandang .....	149
f. Latar ( <i>background</i> ) .....	151
g. Balon kata .....	153
h. <i>Font</i> atau <i>Typesetting</i> .....	154
i. <i>Coloring</i> (Pewarnaan).....	156
2. Kajian Analisis Visual Komik .....	158
3. Pencetakan ( <i>printing</i> ).....	162
4. Respon pembaca komik .....	163
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	169
A. Kesimpulan dan saran .....	169
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>DAFTAR ISTILAH</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Sejarah Komik di Indonesia berdasarkan <i>genre</i> .....	23
Tabel 2.2. Standar khusus percetakan buku di Indonesia .....	58
Tabel 2.3. Standar ukuran khusus percetakan buku di Indonesia .....	58
Tabel 3.1. Tahap Storyline .....	100
Tabel 4.1. Unsur dan prinsip seni dalam komik.....	159

## DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1. Bagan Proses Pembuatan Karya .....	82
---	----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Berbagai obyek dengan tampilan raut yang berbeda .....	9
Gambar 2.2. Bentuk berupa titik .....	9
Gambar 2.3. Bentuk berupa garis.....	10
Gambar 2.4. Bentuk berupa bidang geometri dan organik. ....	10
Gambar 2.5. Bentuk berupa bidang bersudut dan teratur.....	11
Gambar 2.6. Bentuk berupa bidang tarikan tangan bebas dan kebetulan .....	11
Gambar 2.7. Bentuk positif .....	11
Gambar 2.8. Bentuk negatif .....	12
Gambar 2.9. model lingkaran warna Brewster.....	13
Gambar 2.10. Warna Pertama dalam lingkaran Brewster.....	13
Gambar 2.11. Warna kedua dalam lingkaran Brewster .....	14
Gambar 2.12. Penciptaan warna kedua .....	14
Gambar 2.13. Enam warna pokok ( <i>The six standard colors</i> ). ....	15
Gambar 2.14. Warna antara dalam lingkaran Brewster .....	15
Gambar 2.15. Lingkaran warna Brewster. ....	16
Gambar 2.16. Warna ketiga (tertiary colors). ....	16
Gambar 2.17. Warna keempat ( <i>quartemary colors</i> ) .....	17
Gambar 2.18. Warna keempat ( <i>quartemary colors</i> ) .....	18
Gambar 2.19. Tekstur.....	19
Gambar 2.20. Komik yang Terbit di Media Massa setelah Kemerdekaan Indonesia .....	23
Gambar 2.21. Komik <i>Donald Duck</i> .....	28
Gambar 2.22. Contoh Komik Naruto .....	28
Gambar 2.23. Komik Si Buta dari Gua Hantu .....	29
Gambar 2.24. Tipe <i>chibi</i> menurut Nourai .....	30
Gambar 2.25. Komik <i>Dr. Slump</i> .....	31
Gambar 2.26. <i>Powerpuff Girls</i> .....	32
Gambar 2.27. Buku Komik <i>SI JUKI</i> .....	34
Gambar 2.28. Komik Strip <i>Tahi Lalat</i> .....	35

Gambar 2.29. Komik Kompilasi <i>Kidung Malam</i> .....	35
Gambar 2.30. Novel Grafis Warna Tanah, Warna Air, Warna Langit .....	36
Gambar 2.31. <i>Webtoon Line</i> .....	36
Gambar 2.32. <i>Moment ke Moment</i> .....	40
Gambar 2.33. <i>action-to-action</i> .....	40
Gambar 2.34. <i>subject-to-subject</i> .....	40
Gambar 2.35. <i>scene-to-scene</i> .....	41
Gambar 2.36. <i>aspect-to-ascpet</i> .....	41
Gambar 2.37. <i>Non Sequitur</i> .....	41
Gambar 2.38. <i>Low Angle view</i> .....	42
Gambar 2.39. <i>Eye Level view</i> .....	43
Gambar 2.40. <i>High Angle view</i> .....	43
Gambar 2.41. <i>Bird Eye view</i> .....	44
Gambar 2.42. <i>Frog Eye view</i> .....	44
Gambar 2.43. Balon kata <i>Effect</i> .....	45
Gambar 2.44. Efek Suara .....	46
Gambar 2.45. <i>Serif</i> .....	47
Gambar 2.46. <i>Sans Serif</i> .....	47
Gambar 2.47. <i>Script</i> .....	48
Gambar 2.48. Dekoratif .....	48
Gambar 2.49. Contoh penggunaan <i>SF Toontime</i> .....	49
Gambar 2.50. Kebakaran Hutan dan Lahan di Kalimantan .....	62
Gambar 2.51. Karhutla terburuk di Indonesia .....	65
Gambar 2.52. Kabut asap di Indonesia tahun 2015 .....	66
Gambar 2.53. Lahan Gambut .....	68
Gambar 2.54. Peta Lahan Luas Gambut di Indonesia .....	69
Gambar 2.55. Langkah-langkah Kebakaran Hutan dan Lahan terjadi .....	70
Gambar 2.56. Tipe kebakaran bawah ( <i>Ground Fire</i> ) .....	71
Gambar 2.57. Peta provinsi Kalimantan Timur .....	72
Gambar 2.58. Wanita dan pria dayak .....	74
Gambar 2.59. Pola Ornamen Dinding .....	76

Gambar 2.60. Burung enggang, buaya, manusia, gong/gucci dan harimau.....	76
Gambar 2.61. Pakaian Adat Dayak .....	78
Gambar 2.62. Burung Enggang.....	79
Gambar 2.63. Motif Bunga Terong.....	80
Gambar 2.64. Motif Pakis .....	80
Gambar 2.65. Motif Pucuk Rebung .....	80
Gambar 2.66. Motif <i>Kamang</i> .....	81
Gambar 3.1. Poster <i>Shigenki No Kyojin</i> .....	87
Gambar 3.2. Poster <i>Kyoukai No Kanata</i> dan Poster <i>Sword Art Online</i> .....	87
Gambar 3.3. Poster <i>Mahoujin guru guru</i> .....	88
Gambar 3.4. Pensil mekanik dan isi pensil mekanik ukuran 0.5 dan 2B .....	91
Gambar 3.5. Penghapus <i>Faber-Castell</i> hitam .....	91
Gambar 3.6 Pensil warna <i>Luna</i> .....	92
Gambar 3.7 <i>Sketchbook Lyra A5</i> .....	92
Gambar 3.8. <i>iPad Pro 11 inch 2019</i> .....	93
Gambar 3.9. <i>Apple Pencil</i> generasi kedua .....	93
Gambar 3.10. <i>Laptop ASUS ROG STRIX GL503GE HERO</i> .....	94
Gambar 3.11. <i>Logo Procreate, Logo Photoshop, Logo Vegas Pro 17.0</i> .....	94
Gambar 3.12. <i>Wacom intuos comic</i> .....	95
Gambar 3.13. <i>iPhone X</i> .....	96
Gambar 3.14. Proses <i>Desain Karakter Karhutla</i> .....	101
Gambar 3.15. <i>Visualisasi Karhutla wujud 1 pada adegan komik</i> .....	101
Gambar 3.16. <i>Visualisasi Karhutla wujud 2 pada adegan komik</i> .....	102
Gambar 3.17. <i>Visualisasi Karhutla wujud 3 pada adegan komik</i> .....	103
Gambar 3.18. Proses <i>Desain Karakter Pahwa</i> .....	104
Gambar 3.19. <i>Desain Karakter Pahwa dalam komik Monster of Fire</i> .....	104
 Gambar 3.20. <i>Visualisasi Pahwa pada adegan komik</i> .....	 105
Gambar 3.21. Proses <i>Desain Karakter Kawal, Buntal, Bungas</i> .....	106
Gambar 3.22. <i>Visualisasi Kawal, Buntal, Bungas pada adegan komik</i> .....	106
Gambar 3.23. <i>Desain Karakter Kawal dalam komik Monster of Fire</i> .....	107

Gambar 3.24. Desain Karakter Buntal dalam komik <i>Monster of Fire</i> .....	108
Gambar 3.25. Desain Karakter Bungas dalam komik <i>Monster of Fire</i> .....	109
Gambar 3.26. Pembuatan desain karakter ayah dan ibu Pahwa.....	110
Gambar 3.27. Desain dan visualisasi karakter ibu Pahwa dalam komik .....	111
Gambar 3.28. Desain dan visualisasi karakter Ayah Pahwa dalam komik.....	112
Gambar 3.29. Tahap <i>Storyboard</i> .....	113
Gambar 3.30. Pembuatan Sketsa.....	114
Gambar 3.31. Pembuatan <i>Outline</i> .....	115
Gambar 3.32. <i>Brush Library</i> untuk <i>outline</i> dan sketsa .....	115
Gambar 3.33. Tahap <i>Coloring</i> atau <i>Pewarnaan</i> .....	116
Gambar 3.34. Tahap pembuatan kotak narasi dan balon kata.....	118
Gambar 3.35. <i>SF Toontime</i> , <i>Font Senang Banyol</i> , <i>font Stuff Brush JK</i> .....	119
Gambar 3.36. Tahap penyisipan <i>teks</i> .....	120
Gambar 3.37. Konversi dari <i>RGB</i> ke <i>CMYK</i> .....	121
Gambar 3.38. <i>Cover</i> komik <i>Monster of Fire</i> .....	121
Gambar 3.39. <i>Mockup</i> komik <i>Monster of Fire</i> .....	122
Gambar 4.1. Perbandingan karakter dalam komik <i>Monster of Fire</i> .....	130
Gambar 4.2. Kostum karakter dalam komik <i>Monster of Fire</i> .....	131
Gambar 4.3. Ekspresi karakter dalam komik <i>Monster of Fire</i> .....	132
Gambar 4.4. Desain Karakter Karhutla wujud 1 dan 2.....	133
Gambar 4.5. Desain Karakter Karhutla wujud 3.....	134
Gambar 4.6. Desain Asap.....	134
Gambar 4.7. Visualisasi Tokoh Karhutla wujud 1, 2 dan 3 dalam komik <i>Monster of Fire</i> .....	135
Gambar 4.8. Desain Karakter Pahwa .....	135
Gambar 4.9. Visualisasi Tokoh Pahwa dalam komik <i>Monster of Fire</i> .....	137
Gambar 4.10. Desain Karakter Kawal .....	137
Gambar 4.11. Visualisasi Tokoh Kawal dalam komik <i>Monster of Fire</i> .....	138
Gambar 4.12. Desain Karakter Buntal .....	138
Gambar 4.13. Visualisasi Tokoh Buntal dalam komik <i>Monster of Fire</i> .....	139
Gambar 4.14. Desain Karakter Bungas.....	139

Gambar 4.15. Visualisasi Tokoh Bungas dalam komik <i>Monster of Fire</i> .....	140
Gambar 4.16. Desain Karakter ibu Pahwa .....	141
Gambar 4.17. Visualisasi Tokoh Ibu Pahwa dalam komik <i>Monster of Fire</i> .....	142
Gambar 4.18. Desain Karakter Ayah Pahwa .....	142
Gambar 4.19. Visualisasi Tokoh Ayah Pahwa dalam komik <i>Monster of Fire</i> ....	143
Gambar 4.20. Jenis panel terbuka dan tertutup dalam komik <i>Monster of Fire</i> ....	144
Gambar 4.21. Arah baca panel dalam komik <i>Monster of Fire</i> .....	145
Gambar 4.22. Momen ke momen dalam komik <i>Monster of Fire</i> .....	146
Gambar 4.23. Aksi ke aksi dalam komik <i>Monster of Fire</i> .....	146
Gambar 4.24. Subyek ke subyek dalam komik <i>Monster of Fire</i> .....	147
Gambar 4.25. Adegan ke adegan dalam komik <i>Monster of Fire</i> .....	147
Gambar 4.26. Aspek ke aspek dalam komik <i>Monster of Fire</i> .....	148
Gambar 4.27. <i>Non sequitur</i> dalam komik <i>Monster of Fire</i> .....	148
Gambar 4.28. jarak pandang dalam komik <i>Monster of Fire</i> .....	149
Gambar 4.29. jarak pandang <i>close up</i> dalam komik <i>Monster of Fire</i> .....	150
Gambar 4.30. jarak pandang <i>long shot</i> dalam komik <i>Monster of Fire</i> .....	151
Gambar 4.31. Penggambaran Latar dalam komik <i>Monster of Fire</i> .....	151
Gambar 4.32. Penggambaran Latar luas dalam komik <i>Monster of Fire</i> .....	152
Gambar 4.33. Penggambaran warna gradasi latar dalam komik <i>Monster of Fire</i> .....	153
Gambar 4.34. Macam balon kata dalam komik <i>Monster of Fire</i> .....	154
Gambar 4.35. <i>Font Arial</i> (kiri) <i>font SF Toontime</i> (kanan).....	155
Gambar 4.36. Penggunaan <i>font</i> dalam komik <i>Monster of Fire</i> .....	156
Gambar 4.37. Pewarnaan <i>Background</i> dalam komik <i>Monster of Fire</i> .....	158
Gambar 4.38. <i>Mockup soft cover</i> dan <i>hasil print</i> komik <i>Monster of Fire</i> .....	163
 Gambar 4.39. <i>Google form</i> yang dibuat untuk respon pembaca .....	164
Gambar 4.40. <i>Respon pembaca</i> tentang jalan cerita komik <i>Monster of Fire</i> .....	164
Gambar 4.41. <i>Respon pembaca</i> tentang tingkat pengilustrasian komik <i>Monster of Fire</i> .....	165
Gambar 4.42. <i>Respon pembaca</i> tentang tata letak layout komik <i>Monster</i>	

<i>of Fire</i> .....	165
Gambar 4.43. <i>Respon pembaca tentang keterbacaan huruf komik</i>	
<i>Monster of Fire</i> .....	166
Gambar 4.44. <i>keseluruhan Respon pembaca</i> .....	168

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Sumber Buku

- McCloud, Scott. (2006). *Making Comics*. New York: William Morrow Paperbacks.
- McCloud, S. (2001). *Understanding Comic*, Memahami Komik. Penerjemah S.Kinanti. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- McCloud, Scott. (1993). *Understanding comics*. New York: HarperCollins Publishers.
- Darmawan, Hikmat. (2012). *How To Make Comic menurut para master komik dunia*. Jakarta : Plotpoint Publishing
- Damayanti, Deni. (2013). *Panduan Lengkap Menyusun Proposal, Skripsi, Tesis, Disertasi*. Yogyakarta: Araska
- Gusdiansyah, Rully. (2009). *Teknik Cerdik Ngomik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Koendoro, Dwi. 2007. *Yuk, Bikin Komik*. Bandung : Mizan.
- Said, A. A. (2006). *Dasar Desain Dwimatra*. Makassar: Badan Penerbit UNM Makassar
- Said, A. A. (2015). *Desain Logo*. Makassar: Fakultas Seni dan Desain UNM Makassar.
- Sunaryo, Aryo. (2002). *Paparan Perkuliahan Mahasiswa Nirmana 1*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Unnes.
- Supriyadi, Eko. (2002). *Ekspresi Tentang Figur Imajinatif Dalam Karya Seni Lukis*. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang
- Susanto, Mikke. (2002). *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta : Kanisius.
- Gumelar, M.S. (2011). *Comic Making-Cara Membuat Komik*. Jakarta: Indeks.
- Kusrianto, A. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Bonnef. (2008). *Komik Indonesia*. Jakarta: KPG.

- Bonneff, Marcel. Terjemahan Rahayu S. Hidayat. (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Dermawan, Budiman, (1988), *Pendidikan Seni Rupa untuk SMA Kelas 1 Semester 1 dan 2*, Bandung: Ganeca Exact Bandung.
- Chandler C, Cheney P, Thomas P, Trabaud L, Williams D. (1983a). *Fire in Forestry Vol. I*. John Wiley and Sons. Canada. 450 pp.
- Debano LF, Neary DG, Ffolliott PF. (1998). *Fire's Effect on Ecosystems*. John Wiley and Sons, Inc. New York. 319pp.
- Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan RI. 2017. *Statistik Lingkungan Hidup dan Kehutanan tahun 2016*. Jakarta: KLHK. Hal 382
- Artsybashev ES. 1983. *Forest fire and their control*. K. Badaya. Trans., V. Pandit ed., Oxonian Press Pvt., New Delhi, India. 160 pp.
- Saharjo BH, Komarsa D, Djajakirana G, Bambang, Radiansyah AD, Nugroho E. (2000). *Valuasi kerusakan lingkungan akibat pembakaran hutan dan lahan*. Kerjasama antara Fakultas Kehutanan IPB dengan Bapedal-LH.
- Saharjo BH. (2003). *Pengendalian kebakaran Hutan dan Lahan yang Lestari Perlukan Dilakukan*. Bogor: Institut Pertanian Bogor.
- Jazuli, M. (2013). *Manajemen Seni Pertunjukan*. Semarang: Graha Ilmu.
- Sopandi Achmad (1997)., *Motif Dayak Kalimantan Barat*, Jakarta: Eprints
- Maharsi, Indira. (2011). *Komik: Dunia Kreatif tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Sri Hermawati, dkk (2008) *Buku Seni Budaya Jilid 2 untuk SMK*. Jakarta, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- A. Agung Surhayadi, (2008) *Buku Seni Rupa Jilid 1 untuk SMK*. Jakarta, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Nieuwenhuis, Anton W (1994). *Di pedalaman Borneo Perjalanan Dari Pontianak Ke Samarinda 1894*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama bekerja sama dengan Borneo Research Council,
- Sachari, Agus (2005). *"Pengantar Metodologi Budaya Rupa; Desain, Arsitektur, Seni Rupa dan Kriya"*. Jakarta: Erlangga.

## **B. Sumber Jurnal, Skripsi dan artikel**

Delia Shaumi Rizky, 2021

**BENCANA ALAM KEBAKARAN HUTAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN BERKARYA BUKU KOMIK FANTASI**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



- Ivanka, D. (2018). *Webtoon Sebagai Media Budaya Populer (Studi Kasus Pada Pembaca Webtoon Pasutri Gaje)*. (Skripsi) FISIP Universitas Lampung: Lampung
- Ahmad, N. (2018). Fisiognomi Imam Syafii dalam Naskah Wirasat Sapii. *jurnal NUSA, Universitas Diponegoro*.
- Noor Cahaya, M.Pd (2016) *Memahami rancangan buku teks*. (Tugas menulis buku teks 2) Pendidikan Bahasa dan Sasta Universitas Lampung Mangkurat,
- Dede Muharom. (2016) *Novel grafis “waktu”* Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia
- Dony Pratidana, Bima Agus S. dkk. (2017) *Perancangan Komik*. Jurnal Universitas Multimedia Nusantara
- Saiful Efendi dan Dody Doerjanto (2016) *Pembuatan Komik Super Jamu*. Jurnal Universitas Negeri Surabaya
- Febi Rahmat H dan Imam Zaini (2015) *Pembuatan Komik Sawunggaling*. Jurnal Universitas Negeri Surabaya
- Galuh Natya Paramitha dan Rabendra Yudhistira Alamin (2019) *Perancangan Komik Industri Petrokimia sebagai Media Pengantar untuk Pelajar SMA*. Jurnal Sains dan seni ITS
- Hamid Darmadi (2016) *Dayak Asal-Usul Dan Penyebarannya Di Bumi Borneo* Jurnal Pendidikan Sosial hal.331
- Nick Soedarso (2015) *KOMIK: KARYA SASTRA BERGAMBAR*. BINUS University 2015 hal 498
- Maria Sicilia M., dkk (2014) *Kajian Semiotik Ornamen Interior Pada Lamin Dayak Kenyah* (Studi Kasus Interior Lamin Di Desa Budaya Pampang) hal. 332
- Irawai Tirtaatmadja, Nina Nurviana (2012) *Pemetaan Komik Indonesia Periode Tahun 1995-2008*. Institut Teknologi Bandung. hal 84
- Albertus Bagus J. (2016) *Serious Story for Chibi Style*. Savannah College of Art and Design.
- Yosephin Kurnia C. (2017) *Pengaruh Efek Country Of Origin Pada Sikap Dan Minat Membaca Komik Jepang Vs Korea*. Universitas Sanata Dharma

### **C. Sumber Internet**

Delia Shaumi Rizky, 2021  
**BENCANA ALAM KEBAKARAN HUTAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN BERKARYA BUKU KOMIK FANTASI**  
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

<https://scholar.google.com/>  
<https://academia.edu>  
<https://www.eurekappendidikan.com/>  
<https://libgen.is/>  
<https://academic.microsoft.com/home>  
<https://steemit.com/indonesia/>  
<https://tirto.id/penyebab-dan-akibat-kebakaran-hutan-di-kalimantan-hingga-sumatera-eic3>  
<https://only-print.com/ukuran-buku/>  
<https://penerbitdeepublish.com/ukuran-buku-novel/>  
<http://deviant-art.com>  
<http://pinterest.com>  
<https://idseducation.com/tipografi-alasan-mengapa-kamu-harus-menggunakan-font-comic-sans/>  
<https://fritzkie.blogspot.com/2019/10/rekomendasi-font-untuk-menerjemahkan.html>  
<https://www.slideshare.net/Nurulbanjar1996/memahami-rancangan-buku-teks>  
<https://kaltim.idntimes.com/news/kaltim/ervan-masbanjar-1/makanan-khas-dayak-yang-unik-dan-lezat-patut-dicoba/4>  
<https://steemit.com/indonesia/>  
<https://octacintabuku.wordpress.com/2013/01/30/syarat-dan-cara-kirim-ke-penerbit-bukune/comment-page-1/>  
<https://penerbitdeepublish.com/ukuran-buku-novel/aQ>  
<https://misskomiklesprivat.blogspot.com/2018/08/mengenal-style-gambar-manga-1.html?m=1>  
<https://only-print.com/jenis-kertas-dan-kegunaannya/>  
<https://printondemand.co.id/standar-kertas-isi-buku/>  
<https://www.tofugu.com/japanese/chibi/>